

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah dasar sebagai salah satu Institusi Pendidikan, memegang peranan yang cukup penting dan strategis. Dikatakan penting dan strategis karena pendidikan dasar secara formal anak didik pertama kali memperoleh pengalaman pendidikan. Di lembaga ini anak mulai mengenal berbagai keterampilan dasar seperti menulis, membaca dan berhitung. Pada tahap berikutnya melalui lembaga ini pula anak-anak mengenal berbagai konsep dan pengertian-pengertian dasar dalam berbagai keilmuan yang sangat di perlukan untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya. Dengan demikian, dapat di pastikan bahwa pendidikan dasar akan menentukan keberhasilan belajar pada jenjang berikutnya.

Guru sebagai pelaksana pendidikan memiliki peran yang sangat strategis dalam upaya pencapaian tujuan pendidikan melalui berbagai teknik dan cara yang ditampilkannya di kelas. Bagaimanapun baiknya komponen komponen lain dalam pendidikan seperti siswa, sarana dan prasarana sekolah, kurikulum dan lingkungan sekolah apabila guru sebagai pelaksananya tidak baik, maka akan mendapatkan hasil yang tidak baik pula.

Pada setiap proses pembelajaran, guru memiliki berbagai peranan penting diantaranya ialah sebagai fasilitator, administrator, evaluator, organisator, dan

motifator. Sebagai fasilitator, guru harus dapat memberikan kemudahan pada siswanya dalam pembelajaran, sebagai administrator, guru harus dapat mengelola kelas dan siswa. Sebagai evaluator, guru harus dapat menilai dan mengukur hasil belajar siswa. Sebagai organisator, guru harus dapat mengelola keadaan dan seluruh komponen yang ada dalam proses pembelajaran. Sebagai motivator, guru harus memberikan dorongan kepada siswa agar dapat membangkitkan minat belajar siswa melalui dorongan tersebut.

Proses pembelajaran saat ini tidak lagi hanya sekedar mentransfer pengetahuan dari guru kepada siswa. Guru harus merubah paradigma tersebut dengan kegiatan pembelajaran aktif dan kreatif yang lebih menekankan kepada kemampuan siswa, bukan proses pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Pengalaman belajar tersebut dapat terwujud diantaranya melalui penggunaan metode atau pendekatan pembelajaran yang sesuai.

Dewasa ini banyak dikembangkan dan diperkenalkan berbagai macam pendekatan serta model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan aktivitas guru dan siswa agar terus meningkatkan kemampuan dan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Salah satu model pembelajaran yang dimaksud ialah model *Cooperative Learning*.

“*Cooperative Learning* atau yang sering disebut kooperasi adalah pendekatan pembelajaran yang berisi serangkaian aktivitas yang diorganisasikan, pembelajaran tersebut difokuskan pada pertukaran informasi terstruktur antar siswa dalam kelompok yang bersifat sosial dan pembelajar bertanggung jawab atas tugasnya masing masing”. (Hidayati, dkk. 2008:7.30)

Salah satu model *Cooperative learning* yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu melalui model *Cooperative learning* teknik *Make a Match*.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan tipe *make a match* (Lorna Curran, 1994) adalah sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topic yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/ soal dari kartu yang dipegang
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban)
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
7. Demikian seterusnya
8. Kesimpulan/ penutup

Model *Cooperative Learning* type *Make a Match* (Mencari pasangan). dengan teknik ini siswa dapat memahami suatu konsep atau informasi tertentu dengan mencari pasangan yang sesuai dalam suasana yang aktif dan menyenangkan, dengan demikian, keinginan belajar siswa meningkat dan diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar. Teknik ini dapat diterapkan untuk semua kelas atau tingkatan dan cocok untuk mata pelajaran.

Model *Cooperative Learning* type *make a match* merupakan bagian dari model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif dalam belajar. Kegiatan peserta didik lebih terfokus kepada kemampuan berpikir untuk mencari jawaban dari kartu yang dipegang kemudian mencari pasangan yang memiliki kartu yang cocok. Menurut Lie (2004:55), “Model pembelajaran mencari pasangan (*make a match*) dikembangkan oleh pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan”.

Model Pembelajaran *Cooperative Learning* type *Make a Match* ini banyak dikembangkan dalam pembelajaran di sekolah karena memiliki keunggulan yang dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar dengan baik. Model pembelajaran kooperatif menurut Lie (2004:28) disebut “Model gotong royong, selanjutnya Lie mengemukakan, falsafah yang mendasari model pembelajaran gotong royong dalam pendidikan adalah falsafah *homo homini socius*”. Berlawanan dengan teori Darwin, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Kerja sama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup. Tanpa kerja sama, tidak akan ada individu, keluarga, organisasi atau sekolah.

Namun kenyataan di lapangan banyak di temukan terjadinya kesenjangan dalam proses belajar mengajar. Demikian halnya proses pembelajaran IPS yang di laksanakan di kelas V Sekolah Dasar Negeri Campaka III Kecamatan Campaka Kabupaten Cianjur. Penelitian ini dilatar belakangi oleh ketidak berhasilan penulis sebagai guru dalam mengelola pembelajaran di sekolah. Metode yang digunakan penulis adalah metode ceramah dan latihan. Proses pembelajaran hanya berpusat pada guru(teacher centered) dengan mengandalkan bahan belajar dari buku IPS yang tersedia tanpa ditunjang dengan media pembelajaran yang sesuai. Karena dalam penyampaian materi guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, banyak siswa yang kurang memperhatikan materi yang di sampaikan guru dan siswa pun sangat enggan untuk mengemukakan pendapatnya, metode yang digunakan oleh guru menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang berminat terhadap pembelajaran IPS, yang pada akhirnya perolehan hasil pelajaran siswa pada mata pelajaran IPS tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal ini terlihat dari hasil belajar yang dicapai siswa, khususnya pada pokok bahasan Kegiatan Ekonomi di Indonesia. Nilai yang diperoleh siswa pada akhir pelajaran ternyata dari 32 siswa siswa hanya 14 orang yang memperoleh nilai tuntas yakni dengan KKM 60, sisanya 18 siswa masih dibawah KKM.

Dalam melaksanakan penelitian ini, penulis menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dalam E. Mulyasa, 2009. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri atas : 1). Perencanaan (*Planning*), 2). Pelaksanaan (*Action*), 3). Observasi (*Observation*), dan 4). Refleksi (*Reflection*) dalam satu tahapan atau

siklus. Adapun instrumen yang digunakan untuk memperoleh data penelitian, maka diperlukan teknik penelitian dengan menggunakan instrumen-instrumen penelitian, diantaranya 1) lembar observasi, 2) angket. 3) Instrumen tes.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dalam penelitian ini penulis melakukan penelitian dengan judul : **PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING TYPE MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI DI INDONESIA**. Sehingga aktivitas belajar siswa dapat meningkat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebelumnya, maka masalah dalam penelitian ini di rumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah langkah-langkah pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning type Make a Match* materi kegiatan Ekonomi di Indonesia di Kelas V SDN Campaka III ?
2. Bagaimanakah aktivitas pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning type Make a Match* materi kegiatan Ekonomi di Indonesia di Kelas V SDN Campaka III ?
3. Apakah model *cooperative learning type Make a Match* dengan Materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas V SDN Campaka III ?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning type Make a Match* materi kegiatan Ekonomi di Indonesia di Kelas V SDN Campaka III ?
2. Untuk mengetahui aktivitas pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning type Make a Match* materi kegiatan Ekonomi di Indonesia di Kelas V SDN Campaka III ?
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan model *cooperative learning type Make a Match* materi kegiatan Ekonomi di Indonesia di Kelas V SDN Campaka III ?

2. Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang sangat besar, baik bagi siswa, guru maupun sekolah.

1. Siswa

- a. Dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar.
- b. Dapat mengaplikasikan hasil pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Dapat meningkatkan pentingnyakerjasama dalam mempelajari materi pembelajaran.

2. Guru

- a. Dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar.
- b. Dapat meningkatkan efektifitas penggunaan model pembelajaran.

3. Sekolah

- a. Diharapkan penelitian ini akan memberikan sumbangan yang bermanfaat baik bagi sekolah itu sendiri dalam rangka perbaikan pembelajaran pada khususnya dan sekolah lain pada umumnya.

D. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah-istilah yang di gunakan dalam penelitian ini, maka perlu di jelaskan beberapa istilah sebagai berikut :

1. Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Di kemukakan oleh Gagne, Briggs dan Wager (Udin S. Winataputra, 2007 : 1.18)
2. Cooperative Learning adalah :Suatu pendekatan pembelajaran yang berisi serangkaian aktivitas yang yang di organisasikan, pembelajaran tersebut di fokuskan pada pertukaran Informasi terstruktur antar siswa dalam kelompok yang bersifat social dan pembelajar bertanggung jawab atas tugasnya masing-masing. (Hidayati, dkk. 2008: 7.30)

3. Model Pembelajaran Cooperative Learning Type Make a Match adalah model pembelajaran yang di kembangkan untuk memahami suatu konsep atau informasi tertentu yang harus di temukan siswa dengan cara mencari pasangan dalam suasana belajar yang menyenangkan (Hidayati, dkk. 2009 : 7.32).
4. Belajar berdasar aktivitas berarti bergerak aktif secara fisik ketika belajar memanfaatkan indera sebanyak mungkin, sehingga dapat membuat seluruh tubuh dan fikiran terlibat dalam proses belajar mengajar. (Iis Indraeni 2009:10)
5. Kegiatan ekonomi adalah segala jenis usaha yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhannya (Intimedia, 2008.)

E. Hipotesis Tindakan

Pada penelitian ini setelah pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperatif learning tipe Make a Match*, maka hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

Pembelajaran *Cooperatif Learningtype Make a Match* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran IPS siswa kelas V materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia.